CAFÉ RACE

El juego de carreras en la oficina a la hora del café

Un juego de Francisco Franco Garea

Jugadores: 3 a 6 **Edad:** 8 años o más **Duración:** 15 minutos

Café Race es un juego de carreras situado en una oficina. Los jugadores son oficinistas que suben a la primera planta, donde están las máquinas dispensadoras, a buscar un café e improvisan una carrera mientras bajan por la escalera… ¡con un vaso lleno de café caliente! Ganará el jugador que, derramando la mínima cantidad de café, llegue en primer lugar al final de la escalera.

COMPONENTES

1 tablero de juego
6 oficinistas de colores diferentes con sus bases correspondientes
14 dados (6 de color negro, 6 en los colores de los oficinistas y 2 de color blanco)
30 fichas de café
Este reglamento, que incluye la tabla de desempates en la contraportada

EL TABLERO

Representa la escalera de la oficina que lleva de la primera planta a la planta baja, que es donde trabajan los jugadores. Tiene una zona de salida (donde están las máquinas de café), una meta (los dos periódicos que representan una casilla cada uno), dos descansillos (divididos en tres casillas) y tres tramos de escaleras (de siete peldaños cada uno).

PREPARATIVOS

Se despliega el tablero en el centro de la mesa, a su lado tantos dados de color negro como jugadores y los dos dados blancos. Cada jugador elige un oficinista, toma el dado del mismo color y 5 fichas de café. Todos los jugadores ponen su oficinista en el tablero, al lado de las máquinas dispensadoras.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega ronda tras ronda hasta que un jugador llega con su oficinista a la meta. Cada ronda se divide en dos fases que se resuelven siempre en el mismo orden: determinar velocidades y movimiento de oficinistas.

Determinar velocidades

Se tiran los dados negros (a partir de ahora "dados de velocidad") y se dejan en el centro del tablero, a la vista de todos, ordenados de mayor a menor.

En secreto cada jugador piensa un número de 1 a 6, lo marca en su dado (a partir de ahora "dado de impulso"), lo deja sobre la mesa y lo mantiene oculto, tapado con la mano.

Cuando todos los jugadores han elegido su impulso, lo muestran simultáneamente.

El jugador con el mayor impulso toma el dado de velocidad más alto, el jugador con el impulso inmediatamente inferior toma el siguiente dado de velocidad más alto, y así sucesivamente hasta que se hayan repartido todos los dados de velocidad.

En caso de que varios jugadores hayan puesto el mismo valor de impulso, se desempatará en este orden:

- En primer lugar el jugador cuyo oficinista esté más cerca de la salida (más rezagado).

- Si el empate continúa, a favor del jugador que tenga menos fichas de café.

- Si el empate continúa, a favor del jugador que saque más al lanzar los dos dados blancos.

Estos criterios están resumidos en la tabla de desempates en la columna impulso.

Movimiento de oficinistas

Los jugadores mueven sus oficinistas en orden de mayor a menor velocidad. En caso de empate, se desempatará en este orden:

- En primer lugar el jugador que tenga el impulso mayor.

- Si el empate continúa, a favor del jugador cuyo oficinista esté más rezagado.

- Si el empate continúa, a favor del jugador que tenga menos fichas de café.

- Si el empate continúa, a favor del jugador que saque más al lanzar los dos dados blancos.

Estos criterios están resumidos en la tabla de desempates en la columna velocidad.

El jugador **DEBE** avanzar su oficinista tantas casillas como su dado de velocidad. Un oficinista nunca puede ir hacia atrás.

Si el oficinista acaba en una casilla de descansillo no hay ningún efecto adicional.

Si el oficinista acaba en un escalón, se debe comprobar si es capaz de mantener el equilibrio y no derramar café. Para ello el jugador debe tirar los dos dados blancos e igualar o superar la suma de su impulso y su velocidad en ese turno. Si falla la tirada (saca menos) derrama café y debe dejar una ficha de café. Si la pasa (saca igual o más) mantiene el equilibrio y no derrama café.

Si un jugador pierde todas sus fichas de café, en la siguiente ronda empezará de nuevo desde la salida con 5 fichas de café.

En cada casilla, ya sea un escalón o un descansillo, sólo puede haber como máximo dos oficinistas a la vez. Este límite no se aplica a la salida, pero sí a las dos casillas de meta (ver más adelante).

Si al mover un oficinista se encuentra con una casilla ocupada por otros dos oficinistas, no puede continuar. Debe detenerse en la casilla inmediatamente anterior y pierde el resto de su movimiento. Deberá hacer la tirada de equilibrio de la manera descrita antes (incluso aunque haya movido menos casillas que su velocidad), e incluso está obligado a hacerla aunque acabe en un descansillo (por el frenazo brusco). Si el oficinista acaba el movimiento en una casilla **justo antes** de una ocupada por otros dos oficinistas no sufre ningún efecto adicional.

La meta tiene dos casillas. Si el oficinista acaba el movimiento en una de estas dos casillas no sufre ningún efecto adicional. Pero, si su velocidad le hace pasarse de largo, debe hacer una tirada de equilibrio.

Una vez movido el oficinista y hecha la tirada de equilibrio (si ha sido necesaria) el jugador devuelve el dado de velocidad al centro del tablero, para indicar que ya ha jugado su turno.

Fin de partida y puntuación

El momento en que un oficinista llega a cualquiera de las dos casillas de la meta, o se pasa de largo, indica que es la última ronda. Se juega hasta completarla y se cuentan puntos.

El jugador cuyo oficinista ha acabado en primera posición consigue tantos puntos como sus fichas de café más el número de jugadores de la partida. El jugador con el oficinista en segunda posición suma a sus fichas de café el número de jugadores menos uno, y así sucesivamente hasta el último. El jugador con la mayor puntuación es el ganador.

Si los oficinistas de dos jugadores están en una misma casilla, ambos cuentan como sólo uno para determinar su posición y la de los oficinistas que estén detrás, así como para el número que sumarán a su café. Es decir, dos oficinistas en la misma casilla por detrás del oficinista en 1ª posición están ambos en 2ª posición y, por tanto, en una partida de 4 jugadores los dos sumarían 3 puntos. El oficinista que esté detrás de ellos se considera en 3ª posición, no en 4ª, y por tanto sumaría 2 puntos.

En caso de que dos o más jugadores obtengan la misma puntuación, se desempatará a favor del que tenga más fichas de café.

REGLAS AVANZADAS

En las reglas avanzadas los dados de velocidad se consiguen en una subasta. La fase de determinar velocidades se hace según las reglas siguientes, la fase de movimiento de oficinistas y el resto de reglas permanecen sin cambios. Los jugadores pujan usando como moneda el impulso y es una subasta a una sola vuelta: cada jugador sólo puede hacer una única puja en cada una.

Se tiran los dados de velocidad de la manera habitual.

El jugador que inicia la primera subasta en la primera ronda se elige al azar. En las siguientes rondas la primera subasta la iniciará el jugador cuyo oficinista esté más adelantado. En caso de empate se desempatará en este orden:

- En primer lugar el jugador que tenga más fichas de café.

- Si el empate continúa, a favor del jugador que saque más al lanzar los dos dados blancos.

Estos criterios están resumidos en la tabla de desempates en la columna subasta.

El jugador que inicia la subasta elige el dado de velocidad que quiere subastar y lo separa del resto.

El jugador que inicia la subasta **DEBE** pujar como mínimo 1 de impulso, aunque puede pujar más alto si quiere. En orden horario el resto de jugadores pueden pasar o subir la puja. Cada jugador sólo tiene una oportunidad de pujar o pasar.

La subasta puede tener dos resultados:

- Un jugador hace una puja de 6. La subasta acaba inmediatamente y ese jugador se lleva el dado de velocidad. Esto es así incluso si este jugador es el que ha iniciado la subasta.
- No se produce ninguna puja de 6. En este caso el dado de velocidad se lo lleva el jugador que haya pujado más alto.

Al ganar la subasta, el jugador debe marcar el impulso que ha gastado en su dado y no puede participar en el resto de subastas de la ronda.

El jugador que iniciará la siguiente subasta depende del que haya ganado la subasta previa:

- Si la subasta no la ha ganado el jugador que la inició, de nuevo éste iniciará la siguiente.
- Si la subasta la gana el jugador que la inició, la siguiente subasta la iniciará el jugador cuyo oficinista está inmediatamente detrás de éste. En caso de empate entre dos oficinistas, se resolverá con los criterios indicados anteriormente para la primera subasta.

Se harán tantas subastas como dados de velocidad y, una vez subastados todos, la partida procederá de la manera habitual. En la subasta del último dado, obviamente, el jugador se lo llevará directamente con la puja inicial de 1.

CRÉDITOS

Concepción y diseño: Francisco Franco Garea
Ayuda en el diseño: Baldomero Lara
Ilustraciones y diseño gráfico: Bascu
Producción: Games & Co. S.C.P.
Con la colaboración de: Cafegrà, S.L.
Pruebas de juego: Baldomero Lara, Sandra González, Montse Lara, Jaime Gascón, Bascu, Jonathan Delgado, Xavier Sánchez, María José Gómez, Ricard Vega, Àngela Boada, Enric Boada, Javier Sánchez, Paco Gradaille, Antonio Catalán, Pol Cors, Club Embajada de Al-Amarja de Barcelona (José Antonio, Carlos, Marco Antonio, Daniel y Enric).

Las texturas utilizadas en el diseño gráfico de este juego son Copyright © Mayang Murni Adnin, 2001-2006. http://www.mayang.com/textures/index.htm

Tabla de desempates

	+	
−		+
	−	